



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Cine de animación como recurso educativo en
las aulas de Educación Infantil: análisis y
propuesta de implantación

Autor/es

Laura Martínez Fau

Director/es

Jaime Sanjuán

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2019

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS.....	5
3. MARCO TEÓRICO.....	6
3.1. Historia del cine	6
3.2. Fórmulas especialmente atractivas para el público infantil	10
3.2.1. Pre-cine.....	10
3.2.2. Animación tradicional: Walt Disney Studios	11
3.2.3. Animación digital: Pixar Animation Studio	12
3.2.4. Stop Motion	14
3.2.5. Otras fórmulas del cine de animación	15
3.3. Relación del Cine y la educación.....	16
3.3.1. Recaudación en taquilla de películas infantiles.....	18
3.3.2. Educación en valores	20
4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	25
4.1. Contexto.....	25
4.2. Temporalización	27
4.3. Metodología	28
4.4. Actividades	28
4.5. Evaluación	36
4.6. Conclusiones.....	39
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42
ANEXOS.....	46

Cine de animación como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil: análisis y propuesta de implantación

Animation cinema as an educational resource in the Infant Education classrooms: analysis and implementation proposal

- Elaborado por Laura Martínez Fau
- Dirigido por Jaime Sanjuán Ocabo
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Septiembre del año 2019
- Número de palabras: 12.536

Resumen

El eje principal de este Trabajo de Fin de Grado es el análisis y la propuesta de implantación en un aula del cine de animación.

Por una parte, a través del marco teórico se ha recopilado el origen, la evolución y las aportaciones de autores de gran relevancia que han dado lugar a los temas principales que conforman este trabajo y que en él se desarrollan como: las fórmulas cinematográficas más reclamadas por los niños y la importancia que poseen para la educación.

Finalmente nos hemos centrado en el desarrollo de una propuesta de intervención educativa para niños de una clase de Educación Infantil en Noruega. Esta propuesta consta de 10 tareas llevadas a cabo a lo largo de una semana del primer trimestre y cada una de ellas está enfocada en potenciar la teoría llevada a cabo en el marco teórico de este trabajo. El fin de estas actividades es fomentar en el aula de Educación Infantil conocimientos de historia cinematográfica y los valores que puedan transmitirnos.

Palabras clave:

Educación Infantil, cine, película, Disney, animación, valores, Pixar.

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo de Fin de Grado he querido abordar el tema del cine de animación como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil.

El cine es un recurso muy útil y dinámico que merece un hueco en la educación porque aporta infinidad de ventajas para educar a los alumnos. Por una parte, es un recurso de innovación y dinámico que inspira en los alumnos interés, motivación y ganas de aprender de una manera diferente. Introducir algo diferente, llamativo y creativo como lo es el cine, les saca de las rutinas cotidianas del día a día. Así mismo el cine es un recurso altamente dinámico y mediante el cual se pueden diseñar una gran variedad de actividades para trabajar con los alumnos, podemos trabajar desde un análisis crítico de preguntas sobre un corto o película hasta una actividad de roles donde los alumnos interpreten y pongan en escena una película. Así pues esta última es una de las actividades que se ha llevado a cabo en este trabajo. La mayor ventaja que puede ofrecernos el cine dentro de un aula es la transmisión de una multitud de valores con los que poder educar a los niños y niñas de la clase.

Como futura docente pienso que el cine es una buena herramienta para trabajar dentro del aula ya que, no es necesaria una preparación previa sobre el elemento y no necesita ser explicado teóricamente. Desde pequeños estamos rodeados de diferentes medios de comunicación audio visual, convivimos con ellos y los utilizamos constantemente. El factor principal es conseguir analizar críticamente lo que cada película, corto o serie que vemos nos quiere enseñar y así poder alcanzar una reflexión y un crecimiento propio.

Considero que una educación de calidad tiene que proporcionar al individuo desarrollarse y crecer de una forma crítica, libre y responsable, con ellos mismos y con la sociedad que los rodea. Por lo que, educar con antiguas herramientas utilizadas años atrás conlleva forzosamente al fracaso del sistema educativo. Hoy en día tenemos que tener en cuenta que las nuevas tecnologías y sin duda el cine, son uno de los pilares fundamentales de la actual sociedad de la información.

El trabajo posee dos partes, la primera de ellas trata de un marco teórico en el cual se comienza explicando el origen del cine y la evolución que ha tenido hasta ahora. También se comentan fórmulas como el pre cine, la animación digital, la animación tradicional y

el stop motion, todas ellas son las más atractivas para los niños hoy en día. Seguidamente se hace un hincapié en la importancia que el cine posee para la educación así como de los diferentes valores que transmite.

La segunda parte de este trabajo consta de una propuesta de intervención en un aula noruega de cuatro años. Está compuesta por 9 actividades y la actividad final que consiste en la representación de una película Disney “El Rey León”. He escogido este colegio noruego “International school of Bergen” ya que fueron mis últimas prácticas de la carrera y en las que más he aprendido. Las aulas eran muy familiares y a la hora de proponer actividades las profesoras no ponían ningún impedimento, consideraban que era importante cualquier tipo de actividad que llevara a conseguir un aprendizaje al niño. Además le daban mucha importancia a la educación en valores y por eso considero que este proyecto encajaría perfectamente en estas aulas.

2. OBJETIVOS

Antes de empezar el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado, voy a exponer los objetivos que quiero alcanzar y los cuales se irán desarrollando a lo largo de este trabajo, a medida que se irán desarrollando la fundamentación teórica, la propuesta de intervención y finalmente las conclusiones.

En líneas generales, el objetivo principal de este trabajo es analizar el gran potencial que tiene el cine de animación como recurso didáctico en la etapa escolar de los niños y niñas de Educación Infantil.

Una vez expuesto el objetivo principal, vamos a explicar los objetivos secundarios que nos han ayudado a llegar al objetivo principal.

- **Indagar sobre el concepto de cine**, conocer sobre todo su significado junto con el del cine de animación infantil, y sobre todo, cómo ha evolucionado su historia a lo largo del tiempo desde la perspectiva de varios autores.
- **Mostrar sus fórmulas más atractivas**, desde las más antiguas hasta las actuales.
- **Conocer la relación que se establece entre cine y educación**, ya que posee grandes beneficios para el desarrollo íntegro del niño.

- **Reflejar los valores que las películas aportan a los niños.** Es importante que los niños se formen en valores, pero no es suficiente con ver una película, sino que los maestros deben trabajarla para poder conseguirlo
- **Realizar una propuesta de intervención,** que recoja los conocimientos teóricos tratados con anterioridad.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Historia del cine

Para poder entender todo lo que abarca y engloba el cine, es muy importante conocer diferentes definiciones que se han ido dando de este, antes de adentrarnos plenamente sobre el tema del cine para poder entenderlo. Según la Real Academia Española (RAE) (2014), el cine es la técnica, arte e industria de la cinematografía, entendiéndose esta última como la captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento. La RAE define película como una cinta de celuloide que contiene una serie de imágenes fotográficas que se proyectan en la pantalla del cinematógrafo o en otra superficie adecuada. Con el cine apreciamos los diferentes tipos de arte de una manera simple y sin que en muchas ocasiones nos paremos a pensar y a apreciar debidamente.

Según Parkinson (1998), el cine es el arte más moderno, del que depende tanto la ciencia como la tecnología. Sin su afluencia, no sería posible realizar ni exponer las películas en diferentes salas y puntos del mundo. Actualmente, el cine, antes de su estreno, pasa por un sinfín de efectos especiales y retoques, sobre todo en las películas de ciencia ficción y aventura, habiendo mejorado notoriamente durante las dos últimas décadas.

Como dice Fernández, la película no es más que “una cinta que antes era de celuloide y ahora está hecha de un parecido al celuloide pero que, al contrario de éste, no se inflama” (Fernández, 1979, p.19).

Podemos destacar, que el cine es una técnica o arte que ha avanzado mucho en los últimos cien años. Consiste en la proyección de imágenes ya sean reales o creadas a partir de ordenadores con efectos especiales que nos hacen conocer la historia real o ficticia y

nos traslada a diferentes rincones. También es un medio de comunicación de masas que llega una gran mayoría de personas en el mundo.

Como nos dice Fernández (1979):

El cine en cierto modo nos hace conocer lugares y culturas a los que no podemos acceder con facilidad y, además, de muchas formas diferentes de las que podríamos conocer, aunque fuéramos a esos lugares. Para muchos es una ventana por la que nos asomamos al mundo que conocemos y al que no conocemos. Tú no has estado en otros países, por ejemplo. Con el cine viajarás. (p.8)

Por otra parte y con respecto al llamado cine de animación, podemos decir que surge cuando, en cuenta de fotogramas, comenzaron a proyectarse dibujos a gran velocidad capaces de generar en el espectador la sensación de movimiento. “Animación” proviene del término griego *anemos* (viento) pero también del término latino *animus* (lo que da vida). Cuando hacemos uso de la palabra “animación” nos estamos refiriendo a imágenes en movimiento a las que inculcamos vida. Las diversas técnicas de animación se basan en la filmación paso a paso, moviendo el objeto o realizando infinidad de pequeños cambios que consiguen que el resultado final sea un todo continuado (Pereira Domínguez, 2005, p. 36-37)

Si cogemos el significado que se recoge en la quinta acepción según el Diccionario de la Real Academia referido al ámbito cinematográfico, la palabra “animación” cita lo siguiente: “En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos”.

Para un estudio más amplio de este término es necesario recurrir a especialistas en dicha materia. Si consideramos las aportaciones de Vivar Zurita (1988), el cual investigó la imagen animada mediante el análisis de contenido y de la forma del dibujo animado, define el concepto de animación como un conjunto de técnicas que determinan qué seres u objetos animados adquieren movimiento aparente en la pantalla. Sin embargo Antonio Navarro, dibujante, animador y realizador, nos ofrece otro punto de vista y es que según él “la animación no es un género, es una técnica. La expresión por la cual se puede llegar con una película de animación es tan amplia que abarca todos los géneros” (Martínez Barnuevo, 2008). Podemos observar otro punto de vista según el director de “Los increíbles” (2004) o “Ratatouille” (2007) cuyo nombre es Brad Bird y dice que “La

animación es una forma de arte y puede tratar de cualquier género. Puede ser una película de terror, de vaqueros o un cuento de hadas.”

A continuación, me parece adecuado hacer un hincapié en el nacimiento de éste, y es que, pese al centenar de años de existencia, el cine puede considerarse un nuevo arte, asimismo se considera como el último arte creado hasta hoy en día, proclamándose el arte prototípico del siglo XX. Con su nacimiento, se llevó a cabo una revolución social además de creativa, donde su éxito fue contiguo.

Con las célebres pinturas rupestres en las cuevas de Altamira, las representaciones en el templo del faraón Ramsés (con el objetivo de crear una ilusión óptica de movimiento) o la bóveda policromada compuesta de ilustraciones místicas de la Capilla Sixtina, se nos aventajan las primeras trazas de lo que se entiende como un relato narrado en imágenes. Sucesivamente, numerosos sujetos aspiraron a la invención de otros aparatos con el fin de conceder movilidad y dinamismo a las imágenes estáticas. Una serie de fracasos parciales, como las invenciones de Athanasius Kircher (1640) con su linterna mágica o Joseph Plateau (1832) con su fenaquistiscopio, que no obstante, derivaron hacia otros inventos como el zoótropo de William Horner (1834), elementales para el posterior desarrollo del cinematógrafo.

Se fueron consiguiendo nuevos avances y fue en 1891 cuando Thomas Alva Edison, patentó un invento que se dio a conocer con el nombre de kinetoscopio. Se podría decir que por primera vez en la historia se había conseguido proyectar el movimiento de imágenes anteriormente grabadas a través de impulsos mecánicos

No obstante, el origen del cine tiene como pilares fundamentales dos hechos, en primer lugar un fenómeno fisiológico conocido como persistencia de la retina y en segundo lugar la invención de la fotografía.

El fenómeno de persistencia de la retina (Persistence Of Vision)¹ fue descubierto por Peter Mark Roget y hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla no se borren inmediatamente de la retina. De este modo, en el cine en blanco y negro se pasaban 18 imágenes por segundo porque se decía que era el mínimo para poder crear el efecto del movimiento. En las películas actuales se proyectan a 24 imágenes por segundo e incluso a 25.

¹ Anexo 1

Fue en el año 1895 cuando el cine da sus primeros pasos. Ocurrió en el Salón Indien, que era un sótano del Grand Café de París a mano de los hermanos Lumière con la obra “L’ arrivée d’ un train á la ciotat”. Estos fueron los primeros en conseguir un método práctico que combinaba el kinetoscopio (patentado por Thomas A. Edison) con la linterna mágica. En la obra se observa como un tren entra en la estación de Lyon y posteriormente las obras creadas representaban escenas de la vida cotidiana de las personas como la salida de los trabajadores de una fábrica. Para ello utilizaron cámaras portátiles con manivela que disparaban, grababan y proyectaban imágenes en movimiento. Estas proyecciones pertenecen al cine mudo, ya que solo se reproducían imágenes. (Caparros Lera, 2009; Sánchez Noriega, 2002)

Desde aquellos tiempos el cine ha ido creciendo a niveles muy distintos. Podemos observar ejemplos como la evolución del cinematógrafo desde las antiguas películas mudas en blanco y negro, hasta la aparición del sonido, el color, la pantalla ancha, las tres dimensiones y el actual cine digital. El cine se convirtió en poco tiempo en un instrumento propagandista y el cineasta aragonés Luis Buñuel (1982) reflexionó con agudeza:

Creo que el cine ejerce cierto poder Hipnótico en el espectador. No hay más que mirar a la gente cuando sale a la calle después de ver una película: callados, cabizbajos, ausentes. El público de teatro o de deporte, muestra mucha más energía y animación. La hipnosis cinematográfica, ligera e imperceptible se debe, sin duda, en primer lugar, a la oscuridad de la sala, pero también al cambio de planos y de luz, a los movimientos de la cámara, que debilitan el sentido crítico del espectador y ejercen sobre él una especie de fascinación. (p. 70-71)

El cine sonoro no llegó hasta 1927, cuando Alan Crosland graba “El cantor de jazz”, película que en su gran parte es muda pero que en los números musicales se grabó con sonido. Este hecho fue histórico y a partir de ese momento todas las películas que se grabaron posteriormente fueron con sonido.

Actualmente, el cine es uno de los medios de comunicación más usados, tanto como elemento para ocupar el tiempo de ocio, como forma de propaganda, y ha logrado perdurar a lo largo del tiempo, formando parte de las actividades cotidianas de las personas gracias al apoyo de la industria comercial, que difunden y publicitan este medio, logrando grandes rendimientos económicos (Rosellini, 1979).

Asimismo, y con esta temática cabe nombrar a los Premios Oscar, que surgieron en 1927 donde se juntaron una serie de personas en un hotel de los Ángeles y fundaron la academia de Artes y Ciencias Cinematográficas, aunque estos premios no llegaron a celebrarse hasta pasado un año.

3.2.Fórmulas especialmente atractivas para el público infantil

Soy consciente de que el cine da para una gran multitud de estudios pero he querido centrarme en las siguientes fórmulas: el pre-cine, la animación tradicional, la animación digital y el stop motion. Dentro de estas fórmulas voy a hablar del Taumatropo y Zootropo dentro del pre-cine, de Pixar dentro de la animación digital y de Disney dentro de la animación tradicional ya que sus estudios son los más icónicos dentro del público infantil, siendo Disney un gran protagonista de este trabajo.

3.2.1. Pre-cine

En primer lugar, si hablamos de los orígenes del cine de animación como tal, según la autora Carmen Pereira (2005) se encuentra el “Taumatropo”² que fue desarrollado en 1825 por John Ayrton, doctor inglés en París. Consiste en un disco con imágenes a ambos lados y un par de cuerdas en dos puntos diametralmente opuestos. Cuando el disco gira aparece un efecto de superposición de imágenes debido a la persistencia retiniana.

Destacamos también el “Zootropo”³ que fue desarrollado en 1834 por el matemático inglés William George Horner, uno de los instrumentos ópticos de física recreativa que se convirtió en un juguete de marcado carácter popular (Vivar Zurita, 1988). Posee una forma de tambor sin tapa. El contorno del tambor posee un conjunto de ranuras espaciadas a igual distancia que permiten observar animaciones directamente en el interior del contenedor. La sucesión de las imágenes impresas en cintas de papel, produce la ilusión del movimiento de las imágenes. (David, Jiménez Miranda, 2009)

² Anexo 2

³ Anexo 3

3.2.2. *Animación tradicional: Walt Disney Studios*

“*Érase una vez...*” Walter Elías Disney (1901-1966).

Con respecto a la animación tradicional, cabe destacar el nacimiento de la compañía cinematográfica Disney que tuvo su origen en 1928 con el estreno de “Steamboat Willie” a mano de Walt Disney. Tal y como explica Patricia Digón (2006), los dibujos animados de Disney no estaban dirigidos a un público infantil y en sus historias se buscaba hacer reír al espectador con personajes que, en ocasiones, se comportaban de manera incorrecta.

Walt Disney nació en Chicago en 1901 y estudió Bellas Artes ya que poseía una gran pasión por el dibujo, aunque sería su empleado Ub Iwerks, quien reharía los primeros bocetos de su jefe. Aun así, era Disney quien dotaba a los personajes con gran personalidad. Como él decía “sus personajes reflejaban su propio carácter y condición humana” (Thomas & Johnston, 1981).

Roy Disney fue otra de las personas que tendría gran importancia en su vida, su hermano. En 1925 la compañía fue fundada por ambos hermanos la cual se llamaba Disney Brother’s Studios y pasó a llamarse Walt Disney Studio.

En 1928, Walt Disney estrenó “Steamboat Willie”⁴, donde aparece por primera vez *Mickey Mouse*, el ratón que le generará la mayor parte de su fama.

Haciendo un pequeño repaso por los primeros estrenos de Disney podemos empezar destacando “Blancanieves y los siete enanitos” (1937), “Pinocho” (1940), “Fantasía” (1940), “Dumbo” (1941), “Bambi” (1942), “La Cenicienta” (1950), “Alicia en el país de las maravillas” (1951), “Peter Pan” (1953), “La dama y el vagabundo” (1955), “La Bella Durmiente” (1959), entre otros. Disney constituye un modelo exitoso de la concepción de las industrias de la conciencia como ejemplo integral de comunicación y entrenamiento (Sánchez Noriega, 1997).

En 1966 falleció debido a un exceso de consumo de tabaco y alcohol, no obstante su equipo consiguió seguir adelante y obtener nuevos reconocimientos (Vrielynck, 1981). Un año después la compañía presenta “El libro de la selva” (1967).

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=iep9EJ9H1aU>. Anexo 4

Fue a finales de los años ochenta cuando el cine de animación Disney vivió sus momentos más críticos. No obstante salió adelante con la nueva incorporación de David Geffen (Pereira Domínguez, 2005). La clave del éxito de la compañía, más que en la creación de nuevas historias, residía en las adaptaciones de los cuentos clásicos y las leyendas populares (Sánchez Noriega, 1997). David Geffen consiguió atraer nuevamente al público infantil con el estreno de “La sirenita” (1989). Años más tarde, en 1991, se estrena “La Bella y la Bestia” con la que se consiguió por primera vez en la historia de la animación que fuera nominado al Oscar a la Mejor Película.

Finalmente, unos años más tarde se estrena “El Rey León” (1994), esta película alcanzó un gran éxito estando en los primeros puestos en el ranking de las películas más taquilleras de la historia del cine según *Box Office Mojo*.

3.2.3. Animación digital: Pixar Animation Studio

En tercer lugar, se encuentra la animación digital en la cual destaca Pixar Animation Studios teniendo su origen en 1979 en Emeryville, Estados Unidos cuando se fundó como “The Graphics Group”, una división de Lucasfilm. Tiempo después decidió separarse del grupo e iniciar un camino en solitario. Tras varios años de innumerable éxito, el grupo fue comprado por Steve Jobs en 1986. Ese mismo año Pixar creó el corto “Luxo Jr.”, del cual le quedó Luxo, el flexo que simboliza la mascota de la compañía que sustituye la letra “I” de “PIXAR” en la introducción de todas sus obras.

En los años ochenta, aparece como una de las empresas más emblemáticas en cuanto a la producción digital (Pérez-Guerrero, 2013). Según Andrew Darley, “The Adventures of André and Wally Bee” (1985), “Luxo Jr.” (1986), “Red’s Dream” (1987), “Tin Toy” (1988) o “Knick Knack (1989) constituyen creaciones que han introducido novedades y efectos asombrosos en el ámbito de la imagen en movimiento (2002)

Actualmente es propiedad de la compañía nombrada anteriormente, Walt Disney. En torno a 1991, Pixar y Disney comenzaron a trabajar unidos mediante un contrato en el que se concertó la realización de dos largometrajes. Según indican algunos expertos de la industria de la animación, esta unión fue alcanzada como “un matrimonio por conveniencia”, ya que Disney estaba hundido en una crisis financiera y Pixar poseía muchos proyectos pero no era muy conocida. El primer título en ver la luz de esta

colaboración, fue “Toy Story” (1995), dirigida por John Lasseter, un antiguo trabajador de Walt Disney. Esta fue la primera película de animación por ordenador y la primera en recibir un Oscar. El segundo éxito de esta unión fue “Bichos: una aventura en miniatura” (1998). Pixar se había convertido en la gran aliada de Disney ya que consiguió reavivar su marca y devolver la fama en el universo del entretenimiento infantil, que se encontraba atrofiado y desprovisto de ideas desde hacía tiempo.

Según Carlos Baena, animador español, lo que distingue a Pixar Animation del resto es “el cuidado puesto en las historias, la originalidad de los temas que tratan” y asimismo “los últimos avances tecnológicos en el cine de animación y los efectos especiales aportan más realismo y una mayor integración, ayudando a la historia (Alarcón, 2008).

Como dice uno de sus directivos, John Lasseter, “me gustaría recalcar que Pixar es un estudio conducido y llevado por directores, no por productores ejecutivos (...) es por eso que todas nuestras obras son proyectos muy personales en los que prima la pasión de cada uno” (Fotogramas, 2008). Igualmente, este director de películas como “Toy Story” (1995 y 1999) o “Cars” (2006 y 2011) acentúa sobre lo que se podría considerar uno de los puntos fuertes del estudio:

Algo que nos parece importante en Pixar es el hecho de tener partes de humor que surjan de los propios personajes, que no sean pegotes que hayamos incluido simplemente porque en aquel momento toca reír. Siempre me han inspirado las películas de Disney, porque sabían cómo integrar el humor y la emoción, y por eso perduran. Queríamos conseguir un humor que no fuera tópico ni muy contextualizado, porque al siguiente año quizás esas bromas no tendrían gracia y la película se resentiría. Somos muy conscientes del público y por eso tratamos de pensar en las películas en términos más amplios y perdurables. (Pedrosa, 2014)

En enero de 2006 Disney obtiene Pixar Animation Studios por 7.400 millones de dólares y cede el control de su estudio a los directores creativos de Pixar. Desde este momento parece que “recupera parte de la frescura y el talento perdido en estos años en los que magnates de la animación despidieron o perdieron a gran parte de sus 2.000 animadores, hasta dejar tan solo unos 700 artistas en sus filas” (Ayuso, 2006). Además, otros golpes de suerte para la compañía como la caída del pacto de Steven Spielberg con la Universal Pictures para distribuir películas de DreamWorks (Bolinches, 2009) o el acuerdo a través del cual Disney se hace dueña de Marvel por unos 4.000 millones de

dólares. Con Marvel, pasan a tener los derechos de numerosos personajes de cómics como *Hulk*, *Los Cuatro Fantásticos*, *Capitán América*, *Spider Man*, entre otros.

3.2.4. *Stop Motion*

En cuarto lugar, cabe destacar la animación en volumen o más conocida mediante su término en inglés *Stop motion*, técnica utilizada desde finales del siglo XIX. A grandes rasgos, el *Stop motion* podría definirse como “la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando objetos, marionetas o imágenes recortadas, en un entorno espacial físico”. (Purves B. 2011, p.6)

Purves en su libro del *Stop motion* escribe lo que considero que son los tres principales pilares de esta técnica: la grabación de una serie de imágenes fijas, la manipulación de los sujetos y el hecho de que todo tiene lugar en un espacio físico determinado.

Mediante la grabación de una serie de imágenes fijas se hace referencia a lo que sugiere el propio nombre de esta técnica: movimiento parado. Posee infinitud de características entre las que se pueden destacar su proceso de grabación, las animaciones están compuestas por cientos de fotografías individuales fijas, el animador debe realizar minúsculos movimientos y cambios en el sujeto, entre otras. Estas características no solo definen la técnica sino que además, son las que otorgan su particular estilo y atractivo. Como dice Purves en su libro *Stop motion*, la mayoría del público sabe identificar si lo que están viendo cobra vida a partir de un ordenador o de un objeto físico real.

Según Drobnitzky (2010), “la necesidad de representar el mundo que nos rodea forma parte de la naturaleza del ser humano, no debemos mirar más allá de las múltiples y diversas disciplinas artísticas para encontrar evidencia de ello”. Afirmo que “la pintura, la escultura, el teatro, la literatura, todas ellas son maneras que ha desarrollado el hombre para poder plasmar de manera física lo que veía a su alrededor y la animación no es ninguna excepción”.

Como comenta Jordi Costa en la introducción a su libro *Películas clave del cine de animación* (2010, p.21), si queremos determinar los orígenes de la técnica cinematográfica de animación como tal, y en consecuencia, el origen de la técnica del *stop motion*, debemos obviar todos estos primeros vestigios y remontarnos hasta finales

del siglo XIX. Es entonces cuando aparecen lo que realmente podemos considerar los procedentes del cine de la animación, y es que para finalizar como dice Álvarez Reyes Valiente:

La historia de la animación es ya centenaria, incluso se podría decir que es un medio que comienza con anterioridad al cine, pero que alcanza el inicio de su gran desarrollo con él. (Fantasmagoría, 2006, p.9)

3.2.5. Otras fórmulas del cine de animación

A pesar de las fórmulas expuestas anteriormente existen otras que también han encontrado una gran proyección creativa e industrial.

3.2.5.1. Dibujo animado con imagen real

Las imágenes no tienen por qué proceder solamente de la fuente animada, pues éste puede combinarse con otras diversas posibilidades existentes en el panorama audiovisual.

Esto es lo que aporta Urrero (1995) sobre esta fórmula de animación.

El artículo básico para lograr este efecto es una temprana variante del impresor óptico que ya se popularizó a comienzos de los años 30. En este caso varían la colocación de la cámara y el proyector que, a diferencia de lo que ocurre con la truca convencional, se sitúan en ángulo recto. El proyector se enfoca horizontalmente frente a un espejo fijado a una inclinación de 45 grados. La cámara se sitúa cenitalmente sobre el espejo. Si entre el espejo y la cámara hay una pantalla con un personaje de animación, éste se combinará fotograma a fotograma con el cuadro reflejado por el proyector, sea éste un fondo pintado o una imagen real (Urrero, 1995, 163)

3.2.5.2. Pixalación y animación de dibujos

Es el resultado de una recopilación de procedimientos técnicos para obtener movimiento, no únicamente a personas reales sino también a cualquier objeto del que dispongamos y que se desplace de un plano a otro.

Consiste en un proceso de composición de objetos y de personas bastante complicado, se precisan decorados amplios porque es una mezcla de un rodaje real unido a todo el trabajo que conlleva la animación

3.3.Relación del Cine y la educación

Una vez indagado dentro del mundo del cine, es hora de conocer la relación que posee con el mundo de la educación. Con la ayuda de varios autores vamos a plasmar la relación que existe entre el cine y la educación.

Así pues, el sistema educativo a lo largo de los años, ha tenido una necesidad de cambio y transformación constante para adaptarse a los nuevos tiempos, en los cuales se encuentra sumergido. Por lo que hay que reconocer que el cine de alguna manera siempre ha estado presente en las aulas, sin embargo de la manera que ha estado presente es insuficiente, ya que hay que saber utilizarlo de manera correcta, no como un elemento complementario.

A lo largo del tiempo hemos visto como el cine ha dejado de ser exclusivamente un entretenimiento para las personas, en especialmente para los más pequeños. El cine nos muestra las diferentes realidades de la sociedad, diferentes estilos de vida, modelos sociales, nos transmite valores e ideas y pautas para vivir en sociedad. Así pues, dentro de la educación se está haciendo un hueco como elemento de transmisión de conocimientos y de apoyo para muchos profesionales que consideran que los métodos de aprendizaje tradicionales se están quedando obsoletos (Cabrero, 2003)

Stahelin (1976) considera que hay que formar a los alumnos con el cine, por medio del cine y se obtendrán mejores resultados si se comienza desde los primeros niveles. Se puede afirmar que ningún otro medio va a estar tan presente y accesible en la vida de una persona como el cine. Pero también podemos manifestar que pocos medios ofrecen la riqueza formativa del cine.

Pero la realidad es que, en nuestra cultura, a todos les conviene ver cine. La película está ya incorporada a la cultura. Los libros educan y las películas educan, y los libros sin películas no darán el humanismo de nuestro siglo. Pero así como hay que aprender a leer, así también hay que aprender a ver cine. Y si leer no es deletrear, ver cine no es mirar a la pantalla durante una proyección. (Stahelin, 1976)

Pero la relación entre la educación y el cine no siempre ha sido positiva, ya que hubo un tiempo donde el cine se consideraba como algo peligroso para la moral, debido a que se pensaba que era algo accesible solo para pocos privilegiados.

Autores como Roberto Rossellini, en su libro, “Un espíritu libre no debe aprender como esclavo” nos proporciona información sobre la importancia y las ventajas que va a conllevar incluir el cine dentro de las aulas. El cine tiene gran potencial educativo y formativo innato, que muchas veces se infravalora o pasa desapercibido, ya que no se aprecia su potencial.

Por otra parte explica Claritza (2010), que el cine nos ha mostrado como es capaz de llegar a todas las personas dentro de una sociedad al margen de su edad, capacidad adquisitiva, capacidad intelectual o cultura.

Los medios de comunicación como el cine, son considerados educadores informales, ya que de una forma indirecta están educando a cada uno de los ciudadanos que los ven, pero no solo eso, sino que los forma en valores. Como elemento tan importante, tiene que estar dentro de las aulas, y desde el principio debemos dotar a los más pequeños con herramientas para comprender y poder analizar, de una forma adecuada, lo que los medios de comunicación y más concretamente el cine representa y significa (Cabrero, 2003).

En la actualidad, la educación ha necesitado introducir los medios de comunicación dentro del aula, por lo que ya no solo se ve el cine como algo complementario, sino que, está empezando a formar parte de algunos currículos de una forma transversal o como optativas de libre elección, a pesar de este hecho resalta que aún siguen siendo muy pocos los docentes quienes utilizan esta herramienta, ya que no quieren salirse de la línea cotidiana ni innovar los métodos de enseñanza de la educación tradicional (Pereira, 2003)

Un lugar donde se ha puesto en práctica educar a través del cine es en el CEIP Montecorana de Sabiñánigo, que creo un documental que relata la experiencia de ese mismo colegio en colaboración con un aula de cine, en el documental participan alumnos de un grupo de infantil y otro de primaria y consiste en la elaboración de cuentos partiendo de dos imágenes contrapuestas. Cabe destacar que dicho centro guionizó los cuentos más destacados y posteriormente realizaron sucesivas películas con ellos.

Otro ejemplo sería el proyecto que realizaron en Barcelona en el 2008, en el cual, desde un taller lúdico-creativo realizaron un cortometraje de animación colectivo, con la

colaboración de alumnado de primaria. El fin era conseguir a través de juego, la música, la literatura y el dibujo, trabajar el arte de la diversidad cultural, siempre contando propias experiencias y desarrollando su imaginación de una forma libre pero guiada (Valores de película, s.f.).

Para que el cine sea válido y consiga un fin, es necesario tener en cuenta una serie de factores. En primer lugar, hay que saber elegir correctamente la película que se va a trabajar, con esto me refiero a que las películas han de estar relacionadas con los valores e intereses formativos y del alumnado. La predisposición de los educadores y las posibles áreas de conocimiento que se puede trabajar han de estar unidas, por un lado al interés del alumno y a los intereses que el educador quiere transmitir.

Por otro lado hay que tener en cuenta que por muy buena que sea una película y por muchos valores que transmita, no educa por sí sola, sino que requiere de trabajo previo de preparación y comprensión, tanto antes como después de observarla. Trabajarla antes para poder comprender la película de una forma correcta, fijándonos en lo que quiere transmitirnos y qué nos quiere contar, y posteriormente para comprobar los aprendizajes y la enseñanza que hemos visto, así como las críticas que podemos hacer respecto la película (Rafael,2010).

Algunos autores como Martínez (2003), afirma que “todo el sistema educativo, debe plantearse consciente y eficazmente la promoción de la sensibilidad en sus diversas formas, con el fin de aportar a los alumnos instrumentos necesarios para creer en lo artístico y en lo creativo”. El cine aporta ese elemento sensible, sonoro y visual, relatándonos historias o situaciones, que ayudan a la persona en su proceso de aprendizaje, ya que este sería el primer objetivo, propiciar un momento en el cual el alumno capte los estímulos, dependiendo del conocimiento previo que tenga y las capacidades del mismo.

3.3.1. Recaudación en taquilla de películas infantiles

Para poder analizar las películas de animación de una manera lo más objetiva posible, me he basado en analizar aquellas que más han recaudado en taquilla a lo largo de la historia. Para ello he considerado adecuado, la realización de una tabla donde se refleja

cada película, que será analizada en los puntos posteriores, junto con el año de estreno y la recaudación en dólares.

He de destacar que muchas de estas películas de animación se asemejan a películas nombradas y exploradas en el punto que viene a continuación, con respecto a los valores que el cine aporta en los niños. La mayoría de las películas animadas son de los estudios Disney Pixar y DreamWorks Animation, haciendo más hincapié sobre todo en Disney Pixar.

Los resultados conseguidos en taquilla constituyen grandes éxitos para cada una de estas películas. Estos datos que se van a mostrar a continuación se recogen en el Box Office Mojo de cada una de estas producciones tras su estreno en la gran pantalla. Y como se puede observar la tabla está ordenada comenzando con las películas animadas más antiguas a las más recientes.

Tabla1. Películas y recaudaciones

PELÍCULA	AÑO DE ESTRENO	RECAUDACIÓN
El Rey León	1994	968.483,777 dólares
Toy Story	1995	361.958 dólares
Bichos	1998	363.109,485 dólares
Toy Story 2	1999	484.966,906 dólares
Monstruos, S.A	2001	526.864,330 dólares
Buscando a Nemo	2003	867.894,287 dólares
Shrek 2	2004	919.838,758 dólares
Wall-E	2008	532.743,103 dólares
Up	2009	731.304,609 dólares
Toy Story 3	2010	1.064.404,880 dólares
Frozen	2013	1.276.480,335 dólares
Los increíbles 2	2018	1.242.805,359 dólares

Fuente: Elaboración propia a partir de Box Office Mojo

Como podemos observar, Frozen está en el top número uno de la tabla con el mayor número de recaudaciones (1.276.480,335 dólares), seguido por los increíbles 2

(1.242.805,359 dólares). Cabe destacar que en relación con las películas tradicionales de Disney, El Rey León es una de las películas más taquilleras de la historia, a pesar de ser la más antigua en dicha tabla (968.483,777 dólares).

3.3.2. Educación en valores

Hoy en día, es necesaria una educación en valores dentro de la escuela, no obstante esta educación no debe permanecer únicamente dentro del aula, sino que tanto maestros como padres han de contribuir en el desarrollo social del niño aportándole e inculcándole buenos valores y actitudes necesarios para vivir en sociedad. Es por esto que la escuela debe encargarse de tratar diferentes propuestas para poder inculcar dichos valores y desarrollar estos aspectos.

En este apartado van a explicarse aspectos clave, empezando por qué son los valores y seguido por la relación que éstos poseen con el cine de animación, destacando en este último las películas que he considerado adecuadas para realizar este trabajo ya que cada una de ellas es rica en valores. Destacar también que aunque alguna de ellas poseen valores en común, cada una posee uno distinto que la anterior no poseía, como podemos observar en Buscando a Nemo y Up. Ambas comparten el valor de la pérdida de un ser querido, sin embargo, con Buscando a Nemo podemos trabajar el valor de la fuerza de voluntad y el luchar por lo que uno quiere y mientras tanto, con Up podemos trabajar las diferentes inteligencias múltiples.

3.3.2.1. ¿Qué son los valores?

La definición según el Gobierno de Aragón (2017) es la siguiente: “los valores son principios, creencias que representan las ideas, los sueños y las aspiraciones de las personas, y que nos ayudan a elegir y tomar las decisiones de nuestra vida. Muestran nuestros intereses y sentimientos más importantes y nos ayudan a fijar nuestras metas personales”.

Por otra parte, los valores son todas aquellas ideas o creencias propias de cada sociedad o cultura que influyen en los comportamientos de los individuos que forman la sociedad y que siguen unas normas culturales y sociales (Domínguez Martín, 2010).

Los valores también sirven para encaminar las conductas de las personas, son los principios por los cuales hacemos o dejamos de hacer una cosa en preciso momento, es decir, son aquellas cualidades irreales que nos sugieren que una determinada conducta es personal y socialmente mejor a otras que consideramos opuestas y contradictorias (Valseca Martín, 2009).

Hay autores que establecen diferentes tipos de valores. Domínguez Martín por un lado, los clasifica en valores biológicos, humanos, morales y religiosos. Mientras que Valseca Martín los organiza por valores familiares, personales y socioculturales.

3.3.2.2. Educación en valores mediante el cine

Está demostrado, que el cine es un notable medio para la formación en valores. A partir de él se verifican valores y contravalores a través de toda una visión del mundo. Además, es capaz de revelar ideales y aspiraciones que estaban camuflados en nuestro interior de forma que una película puede convertirse en una invitación a llevarlos a la práctica

Según Carmen Pereira Domínguez (2010) existen tres ámbitos por el cual, el cine puede ser utilizado como factor educativo y éstos son la formación en valores, la formación estética y la formación integral.

Como plantea dicha autora, Pereira Domínguez (2005), el cine es un gran medio para formar en valores, aparte es capaz de desvelar ideas y aspiraciones ocultas, ayuda a crear un clima de convivencia. También nos ayuda a aprender y adquirir valores y trabajar con ellos. Uno de los estudios más populares y conocidos de películas que van dirigidas a niños es Disney. No obstante,

Hablar de Disney en nuestra sociedad actual es mucho más que hablar de una productora de Dibujos Animados. El fenómeno Disney va más allá del atractivo de una película animada para el público infantil. Su extensión y popularización alcanza a todos los rincones del mundo (Granado, p.127-128).

Podemos observar que mediante el cine se hacen presentes valores y contravalores de la realidad que pueden ser analizados de manera crítica y, en consecuencia, impulsar decisiones o cambios de actitudes. Puede suscitar ideas y sentimientos que pueden promover emociones y pensamientos frente a situaciones de la vida diaria.

El cine creado por Disney es el más visto por los niños en los últimos años, poseen calidad, buena imagen, música y temática gustando a todas las generaciones. Hay que destacar que si analizamos más en profundidad sus películas, como hace Giroux (1999), no todos los valores son apropiados como podemos ver en películas como el Rey León, La sirenita o Pocahontas donde abundan pensamientos como la dependencia que tienen las mujeres de los hombres, donde todo el poder de la manada reside en los hombres o cuestiones culturales. Por otra parte, hay películas de Disney que son muy educativas y transmiten valores positivos a los niños como nos muestra Quesada (2017) en la siguiente tabla.

Tabla 2. Valores transmitidos por películas Disney

PELÍCULA	AÑO	VALORES
Bambi	1950	Amistad, solidaridad, cooperación y bondad
Peter Pan	1953	Valor de la imaginación y la creatividad
El Rey León	1954	Liderazgo, autoridad, valor empático, vivir y dejar vivir.
Alicia en el País de las Maravillas	1954	Valor de exploración, creatividad, resolución de problemas, siempre hay que avanzar.
La sirenita	1990	Obediencia, Lealtad y amistad
La Bella y la Bestia	1992	Fomentar la lectura, amor, amistad
Blancanieves y los siete enanitos	1994	Respeto, amor, amistad y cooperación
Pocahontas	1995	No discriminar por diferencias de raza o de sexo, igualdad y tolerancia, amor por la naturaleza, amistad y justicia
Toy Story	1996	Importancia de la infancia como etapa de creatividad y la necesidad de que niños y niñas disfruten del tiempo libre. Valor de la amistad, trabajo en equipo
Buscando a Nemo	2003	Valor de la fuerza de voluntad, amistad, luchar por lo que uno quiere, pérdida de un ser querido.

Wall-e	2008	Conciencia ecológica, solidaridad, amistad, el amor y la valentía. Pensamiento crítico y conciencia de comunidad.
Up	2009	El amor, las inteligencias múltiples, pérdida de un ser querido
Inside Out	2015	La educación emocional y las diferentes emociones que posee cada uno.

Fuente: Elaboración propia a partir de Quesada (2017) y Guía Infantil (2017)

Como podemos observar, es precisamente Disney la gran protagonista tanto de esta tabla como la del capítulo anterior en la Tabla 1, y es que si lo pensamos detenidamente, las películas creadas por la compañía Disney son las más conocidas en las últimas décadas. Sus historias y los valores que transmiten forman parte de la educación actual de todos los niños.

Seguidamente, cabe destacar algunos de los valores educativos que tienen los dibujos animados donde Rajadell Puiggròs, Pujol y Holz (2005) señalan que:

Los dibujos animados representan otra alternativa de enseñanza-aprendizaje en la que el niño o la niña puedan aprender conceptos, procedimientos, actitudes y normas, a través de sus héroes favoritos, aunque resulta indispensable la función reguladora de los maestros y de los padres. Con el mismo interés que se enseña a leer y a escribir, es indispensable que la escuela alfabetice frente a los medios, que el alumno aprenda a analizar y a discriminar lo que se está transmitiendo a través de esos personajes y entornos tan atractivos que le atraen y que le atrapan. (Rajadell Puiggròs, Pujol y Holz p.5)

Los niños están en contacto diariamente con los dibujos animados, o bien mediante el cine o en sus casas gracias a la televisión o cualquier dispositivo electrónico. Debido a esto, debemos ofrecerles pautas y mostrarles dibujos apropiados para cada edad y poner en valor las enseñanzas de cada uno de ellos. Como ofrecen Casals y Defis (1999), hay que escoger la película idónea para que los niños puedan comprenderla y es importante tener en cuenta su ritmo pausado y la duración. Cuando finaliza la película, hay que hacer un breve debate y análisis para saber si los niños han comprendido la película y si hace falta reponer la película o el video.

Aparicio Marino y Coco Martínez (2015) sustentan que el cine es algo más, que también se utiliza para trabajar valores que hay detrás, como la resolución de conflictos,

el género, la interculturalidad, la aparición, para intentar hacer un cambio en la sociedad. El cine desarrolla en gran parte la creatividad o el trabajo en equipo, y los niños pueden ser autores de sus propias historias.

A continuación, se presenta en dicha tabla, una relación de películas de distintas temáticas aptas para trabajar en el aula de manera didáctica en función de las edades de los niños.

Tabla 3. Películas infantiles y valores.

PELÍCULA	AÑO	DIRECTOR	VALORES
El buen gigante	1989	B. Cosgrove	Valor del miedo, la bondad y los sueños
De vuelta a casa	1993	D. Dunham	La familia y los animales
La tostadora valiente	1994	J. Rees	La amistad y la violencia
El bosque de colores	1995	C. Grovesnor	Valores sobre la ecología, la contaminación, el respeto a la naturaleza y la amistad
James y el melocotón gigante	1997	H. Selick	La familia y la aventura
Bichos	1998	J. Lasseter	Valor de la amistad, al no violencia, cooperación, colaboración, justicia, fortaleza y ecologismo
Rudolph, el reno de la nariz roja	1999	W. r. Kowalchuck	Respeto a la diferencia y pacifismo
El gigante de hierro	1999	T. Canlies	Valores pacifistas y la no violencia
Dinosaurio	2000	R. Zondac y E. Leighton	Cooperación, amistad, esperanza y comprensión
Chicken run: Evasión en la granja	2000	P. Lord y N. Park	Libertad, amistad, respeto y diálogo
Historia de una gaviota y el gato que la enseñó a volar	2000	E. Daló	Valores sobre la ecología y la amistad
Kirikú y la bruja	2001	M.Ocelot	Paz, amor, cooperación y solidaridad. Muestra una imagen de África diferente a la que da Disney.
Shrek	2001	A. Warner	Amistad, tolerancia y respeto
Monstruos S.A	2001	P.Docter, L. Unkrich y D. Silverman	Sentimientos, felicidad y amistad
El bosque animado	2001	M. Gómez, Á. De la Cruz	Ayuda, respeto, amor y ecologismo
10+2. El gran secreto	2001	M. Puyol	Diversión mediante números

Gru, Mi villano favorito	2010	P. Coffin, C. Renaud	Bondad, compasión, lealtad, tolerancia, amistad. Problemas con convivir en familia.
--------------------------	------	----------------------	---

Fuente: Elaboración propia a partir de Cobo Álvarez (2002) y Pereira Domínguez (2005).

En los últimos años, ha habido una gran variedad con respecto a la producción de películas infantiles llevadas a cabo por diversos estudios y productores. Las temáticas han cambiado, tratan historias reales basándose en temas de la vida cotidiana como puede ser las relaciones en familia, temas relacionados con la naturaleza, la amistad, entre otros.

Finalmente cabe destacar un texto de Rivaya y Zapatero, en el cual hacen una pequeña reflexión de lo que son los valores.

Los valores son los que guían las emociones y, por tanto, no se pueden enseñar mostrándolos mediante un discurso cerrado sino a partir del análisis de experiencias vitales que nos permitan descubrir y explorar los valores, analizarlos y reflexionar sobre ellos para construirlos críticamente con el alumnado. (Rivaya y Zapatero, 2010, p.334)

4. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En esta segunda parte del Trabajo de Fin de Grado vamos a mostrar el diseño de la propuesta didáctica. Se trata de un proyecto de trabajo cuya tarea final o actividad final es la interpretación de una película en el segundo curso de Educación Infantil.

4.1.Contexto

Esta propuesta está dirigida para el segundo curso de Educación Infantil (Preschool 4), del colegio “International School of Bergen” localizado en Noruega. Este colegio es privado, y presenta unos programas comunes con el resto de colegios internacionales del mundo. También es un colegio donde sólo se habla en inglés y promueve el desarrollo de diferentes valores claves para vivir en sociedad (solidaridad, cooperación, empatía, respeto, etc).

La clase⁵ está formada por un total de 12 niños y niñas donde cada uno de ellos pertenece a un país diferente: Pakistán, India, Sri Lanka, China, Japón, Inglaterra, Rusia, Egipto y México. Además la clase cuenta con una profesora procedente de Estados Unidos y una asistente que nació en Polonia.

A continuación, he considerado adecuado la realización de la siguiente tabla, que explica las rutinas del día a día para entender cómo trabajan en este colegio. No obstante, la tabla es orientativa ya que cada día es diferente y pueden variar las horas.

Tabla 4. Rutinas de clase

HORARIO	RUTINAS PRESCHOOL 4
07:00/ 09:00	<u><i>SUPERVISION:</i></u> Los alumnos de Educación Infantil se reúnen en un aula, en este periodo de tiempo juegan libremente, leen, ven cuentos en la pizarra digita, escuchan canciones o realizan alguna actividad propuesta por la profesora.
09:00/ 09:30	<u><i>INTRODUCTION TO LEARNING:</i></u> Este período de tiempo está dedicado a sentarse en la asamblea y mientras, van llegando los compañeros que faltan. Comienzan rutinas matutinas como son: decir qué día es hoy, qué día fue ayer, qué día será mañana, en qué número del mes estamos, qué tiempo hace hoy, cuántos amigos han venido hoy a clase, se cantan canciones, se leen pequeños cuentos, entre otras cosas.
09:30/ 10:30	<u><i>UNIT OF INQUIRY/ FREE PLAY:</i></u> Actividad organizada por la profesora, juego libre o ambas dos. En el juego libre son los niños los que eligen a qué jugar.
10:30/ 10:40	<u><i>TIDY UP TIME:</i></u> Momento dedicado para recoger el aula. Un niño o niña de la clase apaga las luces y repite las palabras “Tidy up time” y así todos los alumnos saben que es la hora de recoger.
10:40/ 10:50	<u><i>CIRCLE TIME:</i></u> En esta hora se vuelve a sentar en la asamblea y se cuenta todo lo que han aprendido, cómo se han sentido, con quién han jugado, etc.
10:50/ 11:15	<u><i>MORNING SNACK:</i></u> Hora de ir a lavarse las manos y comer el Snack sentados en las mesas de clase.

⁵ Anexo 5

11:15/ 13:00	<u><i>OUTSIDE PLAYTIME:</i></u> Hora de ir al baño y de vestirse con los trajes de nieve, lluvia, botas y demás ropa para las controversias del tiempo. Una vez vestidos salen al recreo.
13:00/ 13:40	<u><i>LUNCH TIME:</i></u> Finalizado el recreo los niños vuelven dentro a quitarse los trajes, se lavan las manos y vuelven al aula. Posteriormente cogen su tupper con la comida y se sientan en la mesa a comer mientras la profesora o bien la asistenta les lee un libro, les pone música clásica, etc.
13:40/ 14:40	<u><i>UNIT OF INQUIRE/FREE PLAY/LIBRARY:</i></u> Al igual que en la hora de la mañana, este momento está dedicado para realizar actividades planeadas por la maestra, juego libre, leer, a elección de los alumnos.
14:40/ 14:50	<u><i>TIDY UP TIME:</i></u> Momento de recoger.
14:50/ 15:00	<u><i>CIRCLE TIME:</i></u> Tiempo de reflexionar sobre lo aprendido.
15:00/ 16:30	<u><i>SUPERVISION:</i></u> Una vez finalizado el día, algunos niños vuelven a sus casas, mientras otros se quedan un poco más en el colegio hasta que pueden venir a recogerlos. En este tiempo todos los alumnos de infantil se reúnen en un aula o bien si hace buen día en el recreo, aquí meriendan y juegan.

4.2.Temporalización

La temporalización de esta propuesta de intervención sería para llevarla a cabo durante la tercera semana del mes de septiembre ya que el mes de agosto es un mes de adaptación para los niños. Además, he escogido esta semana ya que la anterior es fiesta el lunes y las siguientes se acercan las vacaciones de otoño y muchas familias aprovechan a marcharse a sus países. Los días están marcados en el siguiente calendario escolar (2019/2020) con un recuadro de color rojo.

Cine de animación como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil: análisis y propuesta de implantación

August 2019						
S	M	T	W	T	F	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
12 First day for staff. 12 - 20 Staff planning & in-service days. 21 First day for students.						

September 2019						
S	M	T	W	T	F	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					
9 Staff in-service day.						

October 2019						
S	M	T	W	T	F	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		
7 – 11 Autumn holiday week.						

He querido realizar las actividades en una sola semana ya que en este colegio trabajan así, dedican varios días a trabajar en un tema intensivamente.

4.3. Metodología

Como metodología general de trabajo, este tiene que suscitar interés en los niños, permitiendo la toma de decisiones, organización de grupos de trabajo, donde exista un diálogo en el cual se intercambien ideas y diferentes puntos de vista. También que implique ayudarse los unos a los otros, superando los conflictos y resolviendo diversas cuestiones mediante la cooperación grupal.

Cada una de las actividades fomenta una metodología activa con el fin de que el niño participe en el desarrollo de las actividades y de esta manera su aprendizaje sea vivencial.

Igualmente, se utiliza una metodología significativa, ya que los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje y la maestra actúa como modelo o guía durante el desarrollo de las actividades.

También se utiliza una metodología cooperativa que fomente la autonomía y la independencia del niño, el trabajo en grupo y valores como la empatía y solidaridad.

El juego es la base del aprendizaje de todos niños, por eso, todas actividades que se plantean son lúdicas y emplean el juego como forma de realizar la mayoría de ellas.

4.4. Actividades

Una vez explicado el contexto, los días que se van a llevar a cabo y las metodologías que aplicaré, a continuación voy a mostrar una descripción general del proceso de actividades o tareas previstas mediante la realización de unas tablas. Primero voy a

comenzar con la explicación de las nueve primeras actividades y finalmente explicaré la actividad final.

Tabla 5. ACTIVIDAD 1

Título de la Actividad 1: “La caja sorpresa”	
Desarrollo: <p>Esta primera actividad se llevará a cabo en la asamblea de por la mañana (Introduction to learning). En el medio de la asamblea habrá una caja tapada con una manta y los niños se sentarán alrededor de ella, comenzaremos a hacer preguntas para crear un ambiente de intriga en los niños como: ¿Qué creéis que hay dentro de la caja? ¿Lo averiguamos? En el interior de la caja habrá un zootropo y un taumatropo, un pequeño proyector de películas antiguas, cintas de película, un ratón Mickey de peluche.</p> <p>Los niños manipularán durante un pequeño periodo de tiempo todos los materiales y a continuación, comenzarán una serie de preguntas para saber qué saben los niños a cerca del cine:</p> <ul style="list-style-type: none">-¿Qué creéis que es este objeto? ¿Y este otro?-¿Sabéis para qué sirve?- ¿Qué tienen en común todos estos objetos?- ¿Y este muñeco de peluche, sabéis quién es? ¿Os gusta?-¿Sabéis lo que es una película?-¿Alguna vez habéis visto una? ¿Cuál?-¿Me podéis contar alguna película que hayáis visto?	
Objetivo: Conocer las ideas previas que los niños tienen sobre el cine.	Tiempo: Media hora aproximadamente.
Recursos materiales: Caja, manta, zootropo, taumatropo, proyector de película antiguo, peluche. (Los materiales que no sea posible encontrar se sustituirán por pictogramas del mismo). He escogido estos materiales y no otros con el fin de hacer una pequeña recopilación de objetos	Recursos ambientales: Aula de clase

nombrados en el marco teórico expuesto anteriormente.	
---	--

Tabla 6: ACTIVIDAD 2

Título de la Actividad 2: ¿En blanco y negro?	
<p>Desarrollo:</p> <p>Tal y como hemos visto en el primer punto del marco teórico “Historia del cine”, la siguiente actividad tratará de la primera obra que impulsó al cine a dar sus primeros pasos, la obra de los hermanos Lumière “L’ arrivée d’ un train á la ciotat”.</p> <p>Así pues, una vez acabada la actividad 1 en la asamblea, nos sentaremos enfrente de la pantalla digital para visualizar esta obra⁶. Una vez vista, explicaremos por qué la hemos puesto, qué significado tiene, que fue un paso importante para el cine, les preguntaremos en qué color está la obra y por qué creen que se ve en ese color, etc.</p> <p>A continuación y mediante una serie de pictogramas de tamaño Din a3 les mostraremos imágenes que han aparecido en la obra vista anteriormente y los niños tendrán que ordenar cada imagen en el orden correcto.</p> <p>-Pictograma 1: Tren a lo lejos.</p> <p>-Pictograma 2: Gente apartándose de las vías del tren.</p> <p>-Pictograma 3: Tren llegando a la estación.</p> <p>-Pictograma 4: Policía corriendo tras el tren.</p> <p>Pictograma 5: Gente subiendo y bajando del tren.</p>	
Objetivo: Saber y ordenar cronológicamente los sucesos de una película.	Tiempo: 20 minutos aproximadamente
Recursos materiales: Proyector, pictogramas y blu tack	Recursos ambientales: Aula de clase

⁶<https://www.youtube.com/watch?v=-e1u7Fgoocc>

Tabla 7: ACTIVIDAD 3

Título de la Actividad 3: Folio giratorio	
Desarrollo: <p>Siguiendo con la actividad anterior, prepararemos tres mesas con un folio Din a3 en cada una de ellas y pinturas de diferentes colores que colocaremos en el centro de la mesa. Los niños se sentarán en las mesas en grupos de cuatro y comenzaremos a explicar la actividad.</p> <p>Les explicaremos que esta actividad se llama folio giratorio y que un niño de cada mesa tendrá que empezar a dibujar en el folio la breve película que acabarán de ver, pasado un minuto sonará una campana que pondremos en el proyector y el niño le tendrá que pasar el folio y las pinturas a su compañero de al lado de la mesa y éste tendrá que seguir con el dibujo que habrá empezado su anterior compañero. Así sucesivamente hasta que todos niños hayan conseguido pintar durante un minuto.</p> <p>Seguidamente cada grupo expondrá su obra explicando qué han hecho y por qué, a continuación se colgarán las obras en el mural de la clase.</p>	
Objetivo: Trabajar la memoria visual cooperativamente	Tiempo: 15 minutos aproximadamente
Recursos materiales: Folios Din a3 y pinturas de colores	Recursos ambientales: Aula de clase

Tabla 8: ACTIVIDAD 4

Título de la Actividad 4: La imágenes de animación	
Desarrollo: <p>Esta actividad se llevará a cabo al día siguiente en la hora libre o unit of inquirí de por la mañana. Comenzaremos sentándonos en frente de la pantalla digital y realizaremos preguntas para introducir el tema de la animación:</p> <ul style="list-style-type: none">- ¿Habéis oído alguna vez la palabra animación?- ¿Conocéis alguna película de animación?- ¿Me podéis decir nombres?	

A continuación veremos un vídeo titulado “Early days of animation ⁷ ”, en el que van apareciendo sucesivamente imágenes de animación conseguidas a través de un zootropo o un taumatropo.	
Objetivo: Aprender los orígenes de las imágenes de animación	Tiempo: 15 minutos aproximadamente
Recursos materiales: Proyector digital	Recursos ambientales: Aula de clase

Tabla 9: ACTIVIDAD 5

Título de la Actividad 5: Construyendo zootropos	
Desarrollo: <p>Una vez visto el vídeo de la actividad anterior propondremos a los niños construir un zootropo.</p> <p>Mediante una plantilla tamaño folio sacado de internet los niños recortarán los bordes. Esta plantilla tiene forma rectangular con pequeñas aberturas en la parte superior y en el centro hay varios caballos en diferentes posiciones. Daremos la opción de elegir otro animal u objeto y si los niños quieren, podrán dibujar otra cosa para crear su propio zootropo. Una vez recortados, los niños dibujarán y cortarán círculos (un círculo grande y dos pequeños) sobre cartón. Por último habrá que unir todo en un lápiz, que es el soporte que hará girar el zootropo.</p> <p>Una vez acabado los niños jugarán libremente con él.</p> <p>A final de página adjunto un video explicativo de cómo realizar el zootropo.⁸</p>	
Objetivo: Saber qué es un zootropo y construir uno	Tiempo: 30 minutos aproximadamente
Recursos materiales: Papel, tijeras, pegamento, celo, pinturas, cartón, lápices.	Recursos ambientales: Aula de clase

⁷<https://www.youtube.com/watch?v=-66v1ARI0-Q>

⁸<https://www.youtube.com/watch?v=u2v-L-1Kctk&t=90s>

Tabla 10: ACTIVIDAD 6

Título de la Actividad 6: Los taumatropos	
Desarrollo: <p>Al día siguiente en la hora libre de por la mañana, haremos un breve recordatorio de lo que aprendimos el día anterior con los zootropos. Seguidamente los niños se volverán a sentar en la zona del proyector y veremos de nuevo un video⁹ en el cual recordaremos lo que es un zootropo y aprenderemos un nuevo objeto, el taumatropo.</p> <p>A continuación elaboraremos nuestro propio taumatropo. Primero se recortarán círculos del mismo tamaño de cartón, después esparciremos por las mesas plantillas con imágenes diferentes para que los niños elijan las que más les gusten. Una vez escogidas, pegarán las imágenes en los círculos de cartón, ayudaremos a los niños a pegar los dos cartones e introduciremos un palo entre medio de ambos. Una vez acabado los niños solo tendrán que hacer girar el palo con ambas manos y ¡ya estaría el taumatropo listo!</p>	
Objetivo: Conocer y fabricar un taumatropo	Tiempo: 30 minutos aproximadamente
Recursos materiales: Tijeras, cartón, papel, pegamento, palos finos	Recursos ambientales: Aula de clase

Tabla 11: ACTIVIDAD 7

Título de la Actividad 7: El Rey León	
Desarrollo: <p>Antes de salir al recreo, nos sentaremos en la asamblea y se les leerá el cuento del Rey León. Tras la lectura les diremos que nos cuenten lo que han escuchado, qué es lo que más les ha gustado, si alguna vez han visto un león, entre otras cosas.</p> <p>A lo largo del día pondremos la película en el proyector para que puedan verla en varios momentos, ya que dura poco más de una hora y considero más adecuado ver la película en tres veces que en una sola vez. Así pues, utilizaremos el rato de comer y el tiempo de antes de ir a casa.</p>	

⁹<https://www.youtube.com/watch?v=fNxUXajnbY>

Al finalizar el primer período de la película, nos reuniremos en la asamblea y comentaremos cómo nos han hecho sentir las diferentes escenas. Mediante una tabla expuesta en clase, en la que aparecen escritos diversos sentimientos acompañados de unas caras expresivas que los representan, nos ayudaremos a expresar y a comentar cómo se sentían los personajes, si estaban tristes, felices, si reían, lloraban, etc.	
Objetivo: Comprender la lectura de un cuento y expresar emociones	Tiempo: 15 minutos aproximadamente
Recursos materiales: Cuento del Rey León	Recursos ambientales: Aula de clase

Tabla 12: ACTIVIDAD 8

Título de la Actividad 8: ¡Nos vamos al cine!	
Desarrollo: Al día siguiente organizamos una excursión a uno de los cines de Bergen con el fin de que los alumnos observen cómo es una sala de cine actualmente, se sienten en las butacas, indaguen en la sala, observen los carteles de las películas actuales, diferenciar qué películas son de animación y cuáles no.	
Objetivo: Conocer una sala de cine actual	Tiempo: Hasta la hora de comer
Recursos materiales: Ninguno	Recursos ambientales: Cine de Bergen

Tabla 13: ACTIVIDAD 9

Título de la Actividad 9: Disney Memory	
Desarrollo: Después de comer los niños podrán jugar por turnos a un memory de Disney que previamente habré elaborado en casa. Consiste en poner 20 fichas cuadradas boca abajo y los niños por turnos levantarán las fichas de dos en dos, si coincide la misma imagen	

<p>de las dos fichas se conseguirá un punto. Así sucesivamente tendrán que levantar las fichas hasta que ya estén todas fichas con su pareja.</p> <p>Con este juego podrán ir conociendo a personajes de Disney que no conocían previamente.</p>	
<p>Objetivo: Trabajar la inteligencia lógico matemática</p>	<p>Tiempo: No hay un tiempo establecido</p>
<p>Recursos materiales: Fichas con imágenes de películas Disney</p>	<p>Recursos ambientales: Aula de clase</p>

Tabla 14: ACTIVIDAD 10

<p>Título de la Actividad 10: 3, 2, 1... ¡ACCIÓN!</p>	
<p>Desarrollo:</p> <p>Como tarea final, el último día lo dedicaremos a crear nuestra propia película. Ya que el día anterior habremos trabajado la película animada del Rey León, nos centraremos en recopilar esa misma peli. Para hacer referencia al cine mudo en el cual hablo en el marco teórico, haremos nuestra propia película muda con canciones de fondo. Con ayuda de los disfraces que dispone el colegio, cada niño elegirá el del animal que más le guste y nos sentaremos en la asamblea.</p> <p>Aquí, enseñaré varios pictogramas de diferentes escenas y recordaremos lo que pasa en cada una de ellas. Seguidamente saldremos al recreo y comenzaremos a grabar, además los niños tendrán la opción de hacer de cámaras si ellos quieren cogiendo la cámara que traeré de casa.</p> <p>Finalmente, mientras los niños aprovechan para comer montaré la película e incluiré música de fondo. Antes de irnos a casa nos reuniremos las tres clases de infantil y enseñaremos nuestra obra.</p>	
<p>Objetivo: Trabajar cooperativamente para crear una película.</p>	<p>Tiempo: El día entero</p>
<p>Recursos materiales: Disfraces, pictogramas, cámara de video.</p>	<p>Recursos ambientales: Aula de clase y recreo.</p>

4.5.Evaluación

Con respecto a la mayoría de las tareas o actividades, se llevará a cabo una evaluación observacional. A través de esta observación se tomarán anotaciones acerca de los distintos comportamientos de los niños.

Observando y por lo tanto evaluando su actitud ante las diferentes actividades, la participación, la expresión durante las descripciones, la atención en los momentos de lectura, la forma de utilizar los materiales, su capacidad para identificar y diferenciar los objetos.

Por otro lado, habrá actividades que cuenten con una evaluación más global, continua y formativa para adecuar el proceso de enseñanza a las características individuales del alumnado.

A continuación, se muestra un seguimiento mediante una observación sistemática. Realización de una tabla de ítems para ver si son capaces de:

Tabla 15: Ítems de evaluación 1

OBJETIVO	CONSEGUIDO	EN PROCESO
Respetar las aportaciones de los compañeros		
Realización adecuada de las tareas		
Conversar y construir un conocimiento compartido a partir de la conversación grupal		
Expresar qué les ha gustado de las actividades, qué no les ha gustado y si le ha sorprendido algo de lo aprendido		
Escuchar activamente lecturas		

Cine de animación como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil: análisis y propuesta de implantación

Mostrar respeto y actitudes solidarias hacia los objetos y hacia los compañeros		
Participación cooperativa con los demás, aceptando y respetando las normas de funcionamiento y siendo responsable en las tareas asignadas		
OBSERVACIONES:		

Por último, para la evaluación de las diferentes actividades y, en especial, de la actividad final, he considerado conveniente la utilización de una rúbrica, en la que, mediante una tabla se evalúen los contenidos a través de una escala de calificaciones.

Tabla 16: Ítems de evaluación 2

ÍTEMS	NECESITA MEJORAR	REGULAR	BIEN	EXCELENTE
Formula suposiciones argumentadas sobre el tema del cine.				
Busca preguntas y respuestas acerca del mundo del cine de animación.				
Entiende el proceso de creación de un zootropo.				
Entiende el proceso de creación de un taumatropo.				

Cine de animación como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil: análisis y propuesta de implantación

Expresa y verbaliza correctamente las ideas que quiere comunicar.				
Identifica y usa medios a su alcance para comunicar información.				
Comprende el juego de Disney Memory.				
OBSERVACIONES:				

También tendré en cuenta otros aspectos como la ayuda o apoyo que necesitan para realizar las actividades y para conversar sobre el tema.

Por otra parte, realizamos una evaluación del trabajo mediante una tabla con los siguientes ítems:

Tabla 17: Ítems de evaluación 3

ÍTEMS	SI	NO
Ha sido de utilidad la sesión realizada		
Han sido apropiadas las actividades intermedias para conseguir la actividad final		
Se ha conseguido la actividad final con éxito		
Volvería a realizar la sesión en los próximos cursos		
Los niños se han interesado por las actividades y han mostrado respeto hacia las mismas		
Ha sido adecuada la duración de las actividades		
OBSERVACIONES:		

4.6.Conclusiones

Tras finalizar este trabajo de Fin de Grado puedo decir que hemos corroborado la idea de partida de que el cine de animación tiene un gran potencial como recurso didáctico en el aula de Educación Infantil. Para llegar a esta conclusión, hemos analizado referencias bibliográficas de diferentes autores como Cabrero (2003), Stahelin (1976), Pereira (2003), Quesada (2017), Rajadell Puiggròs, Pujol y Holz (2005), Aparicio Marino y Coco Martínez (2015), entre otros.

Desde tiempos atrás, el cine siempre se ha considerado una herramienta adecuada para ocupar el tiempo libre y de ocio de las personas. Son pocos los educadores que ven a este recurso como algo más. En mi opinión, el cine podría llegar a ser una gran herramienta pedagógica, debido a que, como hemos visto durante la elaboración del trabajo, el cine es adecuado para trabajar valores abarcando desde las edades más tempranas.

Tengo grandes expectativas de esta propuesta, puesto que a través de la metodología utilizada se quiere despertar en los alumnos un interés por el cine y por aprender, además se quiere llegar a los alumnos de una manera motivadora, divertida y llamativa.

Hablando de metodología me parece adecuado resaltar que los métodos que utilizan en esta aula (Preschool 4), podemos decir que son muy similares a la escuela Montessori. Pues estos métodos se caracterizan por proveer un ambiente preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada objeto tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños. El adulto en este tipo de escuelas es un observador y un guía, ayuda al niño en todo su trabajo. Además, le ayuda a desarrollar la confianza necesaria para desarrollarse como persona. Algunas de las características que comparten estas aulas con las escuelas Montessori son las siguientes:

- Hay espacios abiertos dentro del aula y espacios para realizar distintas actividades.
- No hay escritorios. Los niños trabajan en las mesas de trabajo o en el suelo en las alfombras.
- La decoración del aula son los trabajos de los propios niños
- Espacio amueblado para que el niño pueda leer
- Espacios definidos para ciertas asignaturas como arte, lenguaje, entre otras.

Me parece adecuado hacer un hincapié en la manera de evaluar que tienen en este colegio los docentes, ya que utilizan diferentes técnicas de evaluación pero una en concreto me parece que resalta notoriamente. Por un lado hace una evaluación observacional, que después la complementa con una tabla de registro en su portátil. Por otro lado utilizan una aplicación muy novedosa llamada “Seesaw”. Es una aplicación gratuita que permite almacenar y compartir entre estudiantes, docentes y padres de alumnos, el material educativo que es creado en las clases. Se puede llamar también portafolio digital. Una de las ventajas que tiene esta aplicación, es que permite ver a los profesores y las familias el progreso de los alumnos a lo largo del tiempo. El propósito de esta aplicación es ayudar a registrar el proceso de aprendizaje y no sólo el resultado.

He de decir que en un primer momento, este trabajo estaba planificado para llevar las actividades a cabo en este colegio “International school of Bergen” pero no pudo ser así debido a la falta de tiempo ya que en este período teníamos que estar con las dos memorias de prácticas y con sus respectivas actividades.

Probablemente hayan quedado varias vías abiertas, pero la cuestión que queda en el aire es comprobar si mi propuesta es realmente aplicable en un aula de infantil y si se cumplirían todos los objetivos previstos de aprendizaje. Por ello, en mi futuro como docente intentaré llevarlo a la práctica para despejar mis inquietudes.

Para finalizar, con este trabajo pretendo demostrar y reflejar que en la actualidad cada vez somos más los educadores que apostamos por el cine y todas las posibilidades que este nos ofrece con respecto a la educación.

“Piensa, sueña, cree y atrevete”

Walt Disney

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Álvarez Reyes, J.A. (2006), *Fantasmagoría, dibujo en movimiento*, ed. Fundación ICO.
- Aparici Marino, R. y Coco Martínez, N. (Productores). (3 de mayo de 2015). *Pedagogía, cine y creación audiovisual para niños y jóvenes*. Recuperado de <https://canal.uned.es/mmobj/index/id/26311>
- Ayuso, R. (2006). “Mickey Mouse y Los Increíbles se unen para luchar contra “Shrek”. En El Nuevo Diario. Con todo el poder de la información, 26 de enero. Recuperado el 15/06/2019 de:
<http://impreso.elnuevodiario.com.ni/2006/01/26/variedades/11177>
- Bolínches, G. C (2009). “Spielberg se marcha con Walt Disney”. En Cinco Días, 10 de julio. Recuperado el 11/07/2019 de:
http://www.cincodias.com/articulo/empresas/spielberg-marcha-waltdisney/20090210cdscdiemp_26/
- Box office mojo. Recuperado el 10/07/2019 de la página web:
<https://www.boxofficemojo.com/>
- Cabrero, J. (2003). *Making of. Cuadernos de cine y educación*. Universidad de Sevilla.
- Caparrós Lera, J.M. (2009). *Historia del Cine Mundial*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Casals, E y Defis, O. (1999). *Educación Infantil y valores*. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer.
- Claritza. (2010). *Cine y educación: ¿Una relación entendida?* Revista de educación y desarrollo, 55-60.
- Cobo Álvarez, M. (2002). *Aprendiendo con el Cine*. Sevilla: Cooperación Educativa Kikirikí.
- Costa, J. (2010), *Películas clave del cine de animación*, Barcelona, España, Ediciones Robinbook.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.

David, J. M. S. (2009). *Diseño e implementación de un sistema para proyección de imágenes estroboscópicas basadas en tecnología LED* (Doctoral dissertation, Universidad Técnica Particular de Loja).

Digón, P. (2006). El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela. *Comunicar*, (26), 163-169.

Domínguez Martín, J. (2010). La educación en valores en el marco de la Ley Orgánica de Educación. Revista online autodidacta, revista de la Educación en Extremadura, 11. 93-98. Recuperado de:

http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_4_archivos/j_d_martin.pdf

Drobnitzky Hill, L. (2017). Explorando la técnica del stop motion.

Fernández, C. (1979). *Iniciación al Lenguaje del Cine*. Valladolid: Industrial Litográfica.

Gobierno de Aragón (2007). *Cine y habilidades para la vida*

Martínez Barnuevo, M. L. (2008). *El largometraje de animación español: análisis y evaluación*. Madrid: Ediciones y Publicaciones Autor S. R. L.

Martínez, E. (2003). *El valor del cine para aprender y enseñar*. Comunicación y educación, 45-52.

Pedrosa, L. P. (2014). *Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar: estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años*. Universidad Complutense.

Pereira Domínguez, C. (2005). *Los valores del cine de animación*. Propuestas pedagógicas para padres y educadores. Barcelona: PPU.S.A

Pereira Domínguez, M.C. (2005). Cine y educación social. *Revista de Educación*. 338, 205-228. Recuperado de:

<http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/cineduacion--.pdf>

Pérez-Guerrero, A. M. (2013). *Pixar las claves del éxito*. Madrid: Encuentro

Purves, B. (2011), *Stop motion*, Barcelona, España, Editorial BLUME.

Quesada, A. (2017). *Valores que promueven las Películas Disney*. Recuperado de <https://redsocia.rededuca.net/valores-que-promueven-las-peliculas-disney>

Rafael, G. (2010). *¿Qué es el cine?* Universitaria, 49-53.

Rajadell Puiggròs, N; Pujol, M.A y Violant Holz, V. (2005). *Los dibujos animados como recurso de transmisión de los valores educativos y culturales*. Comunicar, 25, 1-14. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/html/158/15825191/>

Real Academia Española (RAE, 2014). Diccionario de la lengua española. Recuperado el 29/06/2019 de:

<http://dle.rae.es/?id=9FsbsGu>,<http://dle.rae.es/?id=9GEVVQS>
<http://dle.rae.es/?id=SOAkW1v>

Rivaya, B. y Zapatero, L (2010). *Los saberes y el Cine*. Valencia: Tirant lo Blanch.

Rosellini, R. (1979). *Un espíritu libre no debe aprender como un esclavo: escritos sobre el cine y la educación*. Grupo Planeta.

Sánchez Noriega, J. L. (1997). *Crítica de la seducción mediática*. Madrid: Tecnos.

Sánchez Noriega, J. L. (2002). *Historia del cine*. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Madrid: Alianza Editorial.

Stahelin, C. (1976): *El arte del cine*. Valladolid. Heraldo.

Thomas, F. & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The illusion of life*. New York: Abberville Press Publishers.

Urrero, G. (1995): *Cinefectos, trucajes y sombras*. Barcelona. Royal Books.

Valores de película. (s.f.). Recuperado el 9/08/2019 de:

<http://www.valoresdepelicula.es/taller>

Valseca Martín, M. P. (2009). Los valores en la educación. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 19.

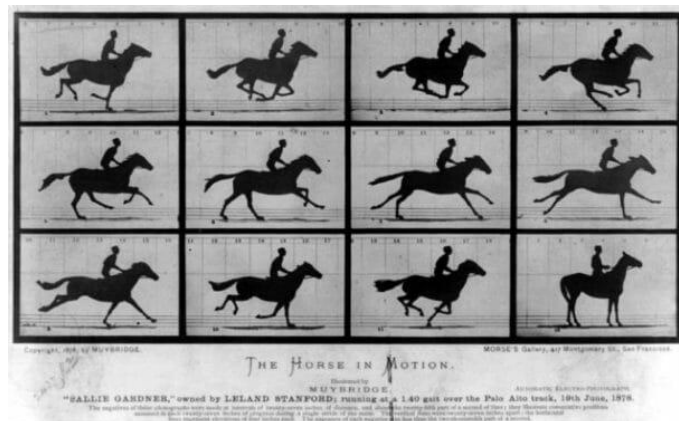
Vivar Zurita, H. (1988). *La imagen animada*. Análisis de la forma y el contenido del dibujo animado, Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.

Vrielynck, R. (1981). *Le cinema d'animation avant et après Walt Disney*. Un panorama historique et artistique. Bruxelles: Meddens S. A.

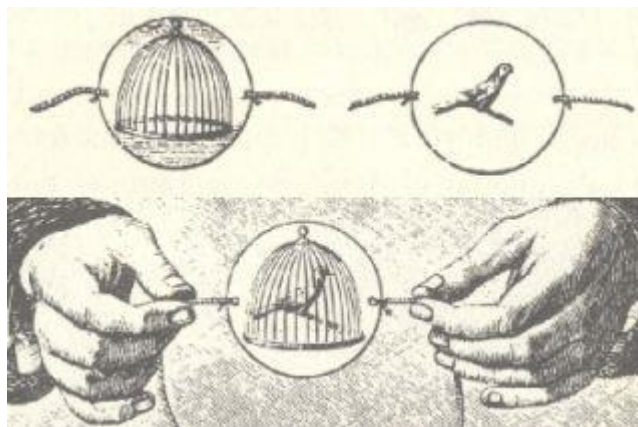
(2008). “Cars”. En Fotogramas.es, 23 de junio. Recuperado el 24/07/2019 de: <http://www.fotogramas.es/Peliculas/Cars/Cars>

ANEXOS

ANEXO 1: FENÓMENO DE PERSISTENCIA DE LA RETINA



ANEXO 2: TAUMATROPO



ANEXO 3: ZOOTROPO



ANEXO 4: STEAMBOAT WILLIE



ANEXO 5: AULA PRE-SCHOOL 4

Organización del espacio:



Cocina equipada:



Cine de animación como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil: análisis y propuesta de implantación

Lavabo para los niños incorporado en clase:



Lavabo para profesoras incorporado en clase:



Patio de recreo:



Cine de animación como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil: análisis y propuesta de implantación

